



J'utilise des outils et des matériaux.



Je parle de ce que j'ai peint, dessiné, sculpté...



Je peins, je dessine, je colle, je sculpte, je grave, je réalise un volume.

Espace et temps

Comment organiser les arts plastiques dans la classe de CP ou de CE 1 dédoublés?



Je collectionne des traces, des tracés, des matières, des objets, des images...



Je réalise une composition.



Je connais des œuvres

La gestion de l'espace

Des coins spécifiques pour la pratique des arts plastiques

- Un coin «atelier » pour permettre la pratique quotidienne
- Un coin « images » pour enrichir les possibilités graphiques ou l'imaginaire







Le musée de classe

un exemple autour de la couleur



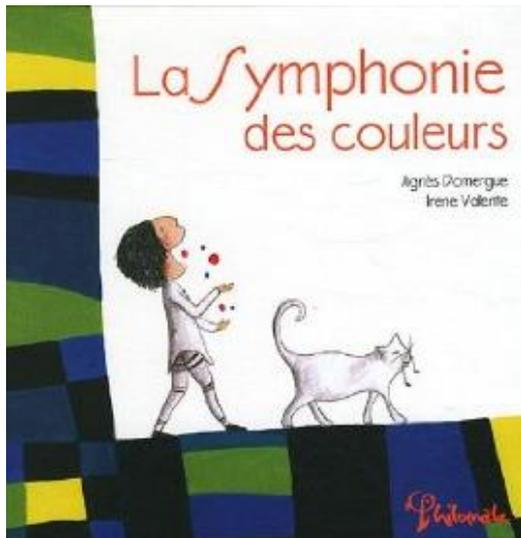
- Espace permanent avec matériel évolutif
- Espace modulable
- Dimension de l'espace : espace de circulation des élèves, espace de travail
- Plans de travail : vertical, horizontal, incliné
- Zones d'affichage, de séchage, de rangement, de nettoyage
- Règles et habitudes de travail

La gestion pédagogique

La démarche de projet

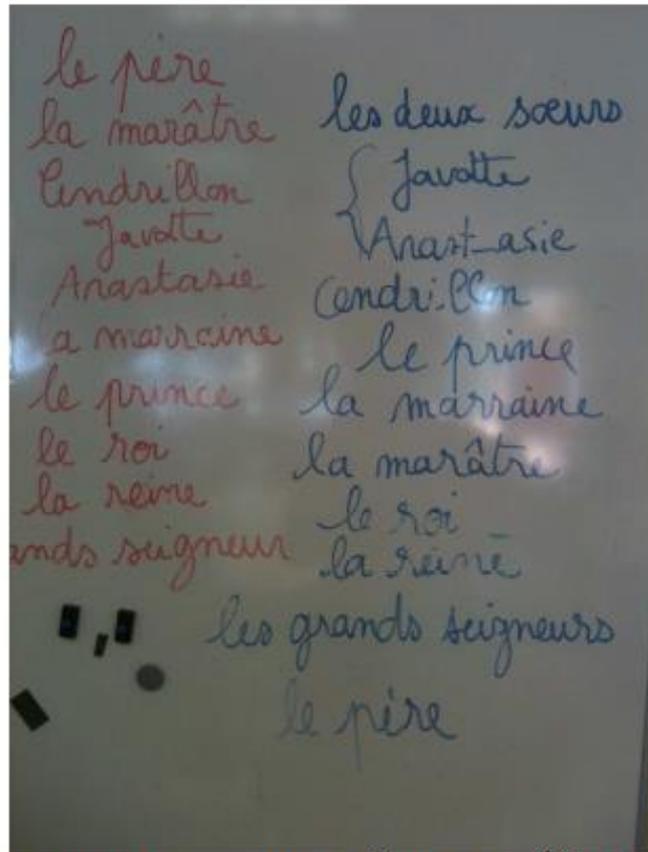
- Favoriser les connexions avec d'autres savoirs, d'autres disciplines
- Enrichir le PEAC

Des liens entre arts visuels et littérature : des albums en résonance



Juan Miro

Des liens entre œuvres d'art et littérature : choisir des œuvres pour faire écho à l'écrit

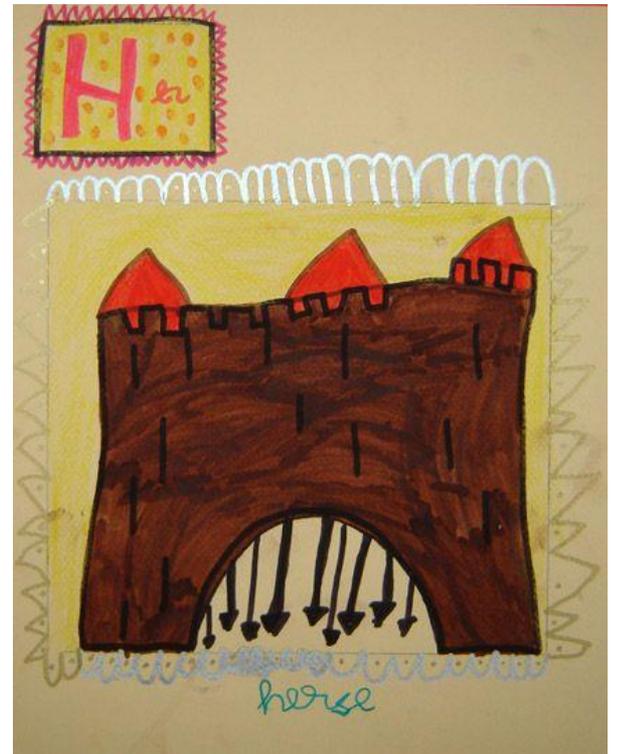
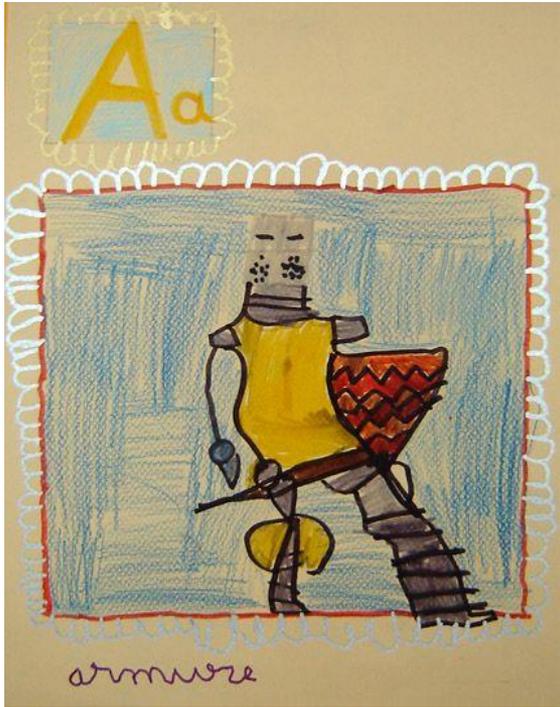


7
Liste des personnages par les élèves puis 2^{ème} liste dans l'ordre d'apparition des personnages



Choix collectif argumenté des œuvres associées aux personnages







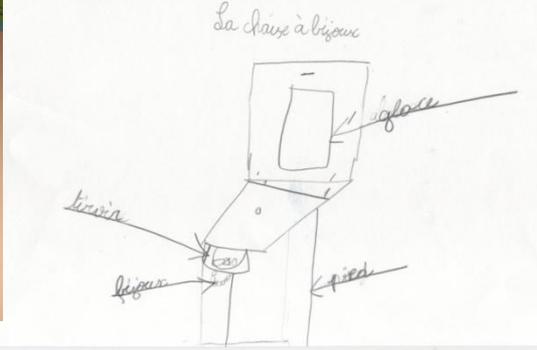


Une collection d'images autour d'une thématique : l'expression des sentiments et leurs représentations dans les référents culturels de la classe (albums, œuvres...)



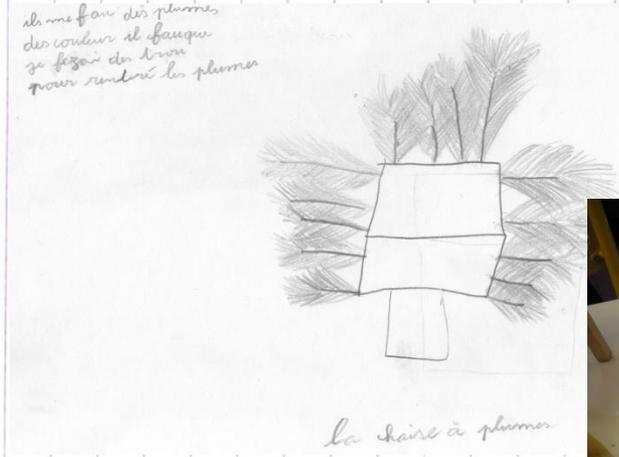


multicolore - gelbe - rot - violett - grün - blau - weiß - schwarz



*Philippe Stark,
La chaise monsieur Impossible, 1990*

Le projet de ma classe :
inventer une chaise



Ma chaise préférée



Faire des choix pédagogiques

En fonction des apprentissages visés,
l'enseignant choisit :

- un type d'activité
- une situation
- un type de pilotage

Typologie des activités en arts plastiques

1. Activités d'**exploration** plastique et sensorielle
2. Activités d'**exploration** technique (expérimentation)
3. Activités de **production** à caractère non prescriptif / à dimension d'expression artistique
4. Activités de **production** à caractère prescriptif / à dimension d'apprentissage technique
5. Activités de **production** à caractère prescriptif / à dimension de fabrication **d'un produit fini identifié.**
6. Activités de perception : rencontre avec des œuvres, des reproductions d'œuvres, des images, des illustrations, des productions d'autres élèves.
7. Activités d'expression langagière sur les œuvres.
8. Activités de tri d'images.
9. Activités de gestion du matériel : préparation (anticipation) et rangement (identification, tri)
10. Activités de mise en mémoire du parcours d'éducation artistique et culturelle.

Typologie des situations en arts plastiques

- A. Travail individuel
- B. Travail en groupes
- C. Situations de découverte
- D. Situations de réitération et/ou de réinvestissement
- E. Situations de développement d'attitudes et de comportements adaptés aux approches culturelles (au musée, au théâtre, au cinéma, au concert...)

Types de pilotage

Le scénario pédagogique prévoit :

- Soit une activité basée sur la modification d'une seule variable (ou de plusieurs variables) de support, de matière ou d'outil (exemple : même outil, même matière, mais choix entre plusieurs supports différents...).

Le matériel est déterminé **et** préparé par l'adulte.

- Soit une activité ancrée dans un projet en cours.
 - Les élèves sont alors associés à la détermination du matériel envisagé, en fonction de l'intention, en prenant appui sur ce qu'ils ont vécu précédemment (et qui est mis en mémoire dans des affichages ou des répertoires).
 - Des élèves peuvent être également associés à la préparation physique de ce matériel.
 - **Dans tous les cas, au moins dès la GS, il sera productif d'associer les élèves au tri et rangement du matériel.**
 - Le tri, le rangement et éventuellement la préparation du matériel font partie de l'activité *Arts Visuels* et contribuent très fortement au développement des compétences visées par la discipline.
 - Dans tous les cas, le choix, la gestion/préparation du matériel est déterminante pour le bon déroulement d'une séquence d'arts plastiques.

Explorer des domaines variés

- Dessin
- Peinture
- Collage
- Modelage
- Sculpture
- Assemblage
- Photographie
- Vidéo
- Création numérique...

D'autres procédés



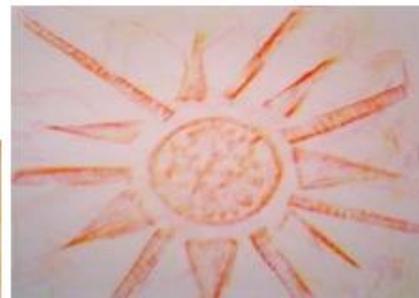
Monotype - impression



Graver dans l'enduit frais



Assembler



Feuille de métal à repousser



Quelles traces et outils pour la classe ?

- **Des référents plastiques :**
 - SMOG - Outils Gestes Matières Médiums
 - Opérations plastiques - isoler reproduire associer transformer
- **Des référents culturels :**
 - des reproductions d'œuvres plastiques
- **Des référents graphiques :**
 - des formes, des lignes, des motifs ; des photos et des référents culturels correspondants

Comment présenter les traces et outils pour la classe?

Affichages

Portfolio

Classeurs

Cahier d'expérimentations plastiques

Fiches

Boîtes à idées

Musée de classe

Frotter, étaler



Griffer



Poser (main)



Frotter (éponge)



Frotter (boule de papier)

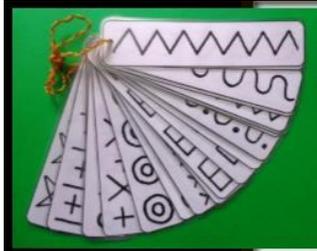


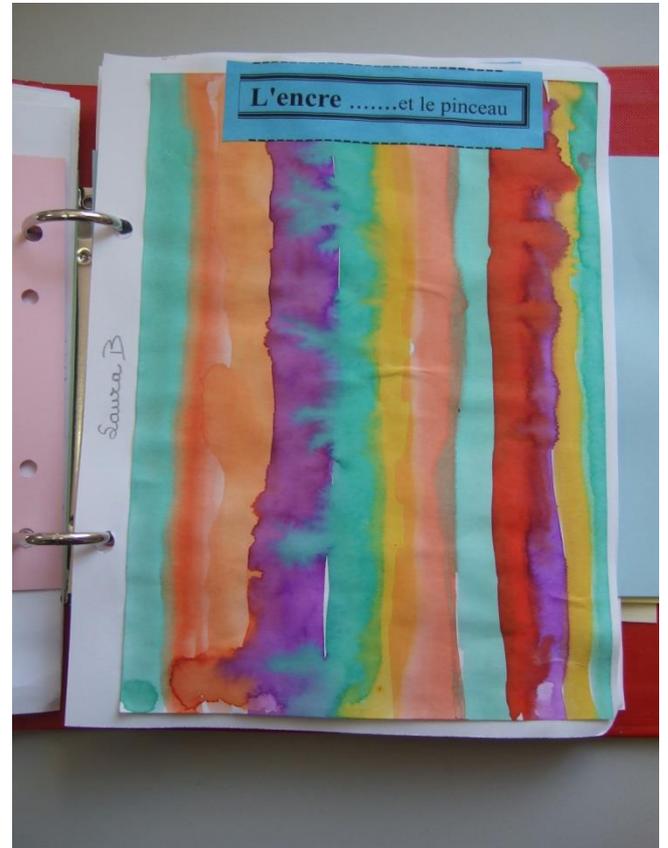
Frotter (chiffon)







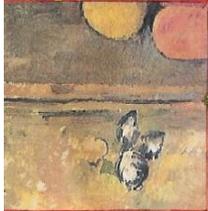
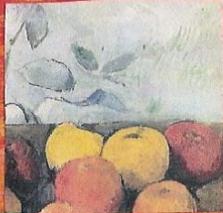






L'iganne

pomme

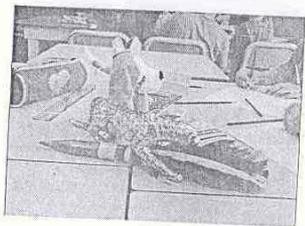


rouge
verte
jaune





Ma nature morte :



Étude d'une nature morte

titre : Nature morte à l'échiquier (ou Les cinq sens)

auteur : Lubin Baugin

date : vers 1690

type : huile sur bois (55 x 77,3 cm)

conservation : musée du Louvre, Paris

Ce que l'on voit :

sur une table sont disposés : un plateau, une mandorle, un verre de vin, un livre de prières, du pain, un vase de fleurs, un jeu de cartes, une bourse et une échiquier. Le tableau est plutôt sombre.

Ce que je ressens

ça me donne envie de jouer au jeu de cartes et à l'échiquier.

Quel matériel pour la classe ?

- Faire un état des lieux
- Mutualiser le matériel
- Le matériel pour produire (des médiums, des outils....)
- Des images, des livres, des reproductions
- Du matériel numérique (PC, appareil photo, enregistreur, vidéoprojecteur)
- Du matériel pour stocker, ranger, afficher (cartons à dessins, porte-cartes, corde tendue, panneau d'affichage, chevalet...)





Que faire des productions ?

- L'élève :

Parler de sa création

Utiliser comme matériau plastique – « recycler les productions pour produire autre chose »

- L'enseignant :

Observer et analyser - Grilles de suivi

- Exposer pour soi et pour les autres

Exposer dans la classe, dans l'école (préau, couloirs, bibliothèque, dans un lieu dédié)

-Par classe, par cycle, par école selon le projet mené, selon les pratiques, les rencontres, les connaissances...

-Régulièrement (semaine, mois, trimestre...)

-Ponctuellement pour un événement particulier (semaine des arts, le mois du dessin, ...)

-Pour les autres élèves, les parents...

La gestion du temps

Penser l'emploi du temps des élèves

Quand ?

A quel moment de la journée ?

A quel rythme ?

Avec qui ?

Avec sa classe

En décroisement (avec même niveau ou autre niveau)

Où ?

- Espace de créativité - atelier de pratique
 - pour mettre en place une différenciation pédagogique
 - pour développer l'autonomie
 - pour permettre l'expérimentation

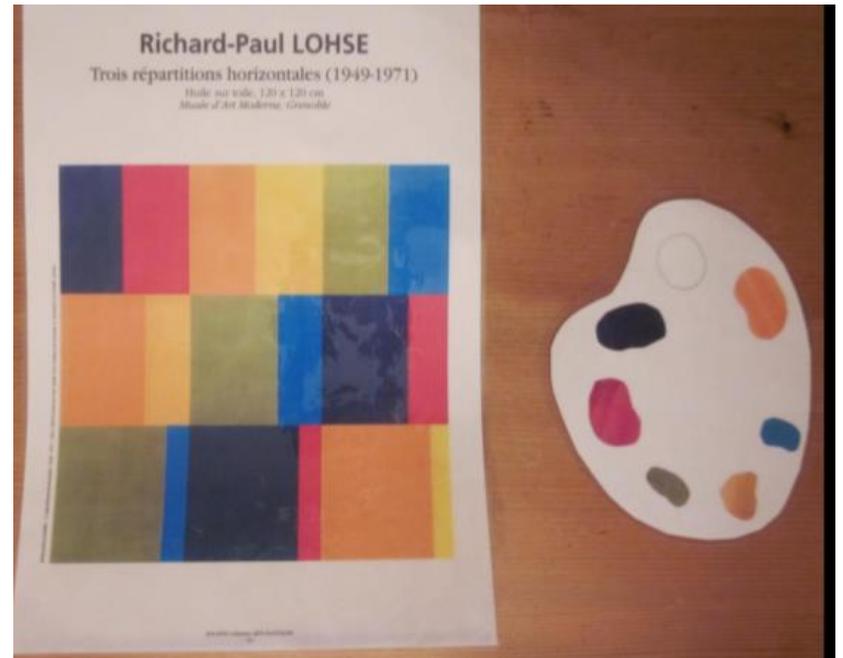
- Espace musée de classe
 - pour regarder
 - pour rechercher
 - pour classer

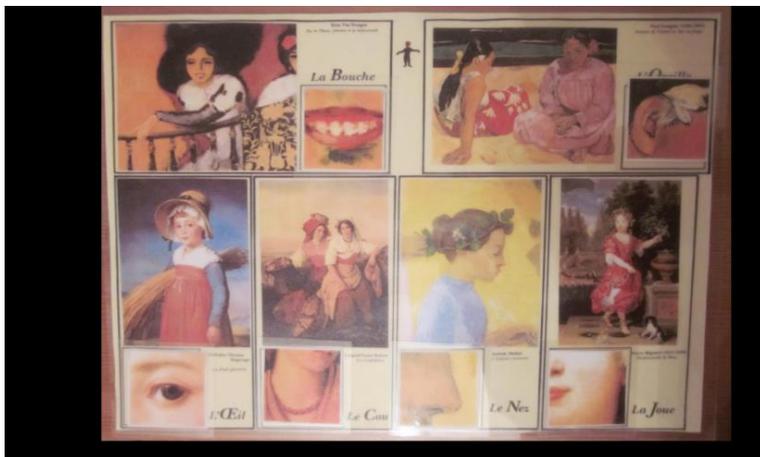
- Espace informatique
 - pour créer (logiciels image...)
 - pour rechercher des informations
 - pour organiser l'information (photos)
 - pour écrire (cartel, traces pour le cahier culturel, ...)

- Un espace jeux de lecture d'images









Isabelle Brongniart – Valérie Vanson - CP arts plastiques Pas-de-Calais